

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 07-325786

(43)Date of publication of application : 12.12.1995

(51)Int.Cl. G06F 15/02
A63F 9/22

(21)Application number : 06-143929 (71)Applicant : TAKARA CO LTD

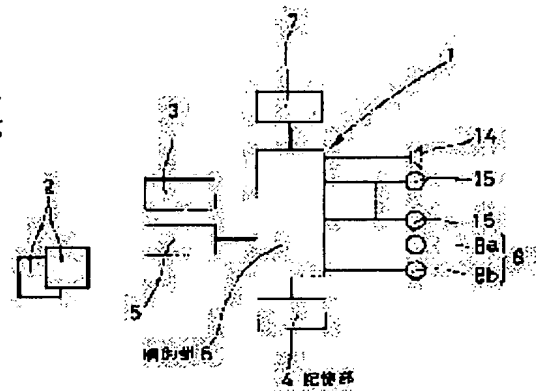
(22)Date of filing : 01.06.1994 (72)Inventor : KAYABA KATSUMI

(54) ELECTRONIC NOTEBOOK WITH GAME FUNCTION

(57)Abstract:

PURPOSE: To provide an electronic notebook which is capable of automatically determining numerical data to be the basics of a game by digitizing biorhythm data, making the extension of the game contrive and widening the width of the play.

CONSTITUTION: This notebook is provided with an input part 3 inputting the date of birth, a storage part 4 storing a control program a recording the date of birth data inputted from the input part 3 and a control part 6 calculating the numerical data of the player and the competitor read from the storage part 4 from the P waves, I waves and S waves of each biorhythm data prepared from the date of birth data of the player and competitor read from the storage part 4, comparing and calculating the numerical data of the player and the numerical data of the competitor, deciding the victory or defeat and displaying it on a display part 7.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 23.04.1998

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 25.10.1999

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平7-325786

(43) 公開日 平成7年(1995)12月12日

(51) Int.Cl.⁶

G 0 6 F 15/02

A 6 3 F 9/22

識別記号

3 4 0 A

庁内整理番号

H

F I

技術表示箇所

審査請求 未請求 請求項の数3 F D (全 5 頁)

(21) 出願番号

特願平6-143929

(22) 出願日

平成6年(1994)6月1日

(71) 出願人 000132998

株式会社タカラ

東京都葛飾区青戸4丁目19番16号

(72) 発明者 梶場 勝己

東京都葛飾区青戸4丁目19番16号 株式会

社タカラ内

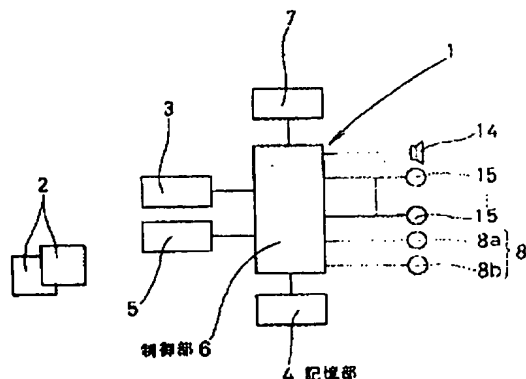
(74) 代理人 弁理士 瀧川 幹夫

(54) 【発明の名称】 ゲーム機能付電子手帳

(57) 【要約】

【目的】 バイオリズムデータを数値化してゲームの基本になる数値データを自動的に決定し、ゲームの展開を工夫させるとともに、遊びの巾を広げることのできるゲーム機能付電子手帳を提供すること。

【構成】 生年月日を入力する入力部3と、制御プログラムを記憶するとともに、入力部より入力された生年月日データを記録する記憶部4と、記憶部4から読み出したプレイヤーと対戦相手との生年月日データから作成した各々のバイオリズムデータのP波、I波、S波から、プレイヤーの数値データと対戦相手の数値データとを算出し、プレイヤーの数値データと対戦相手の数値データとを比較演算し、勝敗を判定して、表示部7に表示させる制御部6とを備えた。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 生年月日を入力する入力部と、制御プログラムを記憶するとともに、入力部より入力された生年月日データを記録する記憶部と、記憶部から読み出したプレイヤーと対戦相手との生年月日データから作成した各々のバイオリズムデータのP波、I波、S波からプレイヤーの数値データと対戦相手の数値データを算出し、プレイヤーの数値データと対戦相手の数値データとを比較演算し、勝敗を判定して、表示部に表示させる制御部とを備えたことを特徴とするゲーム機能付電子手帳。

【請求項2】 前記対戦相手の数値データをカードから読み取るカード読み取り部を備えたことを特徴とする請求項1記載のゲーム機能付電子手帳。

【請求項3】 前記対戦相手の数値データを他のゲーム機能付電子手帳から入力する入出力手段を備えたことを特徴とする請求項1又は2記載のゲーム機能付電子手帳。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、ゲーム機能を備えた電子手帳に関する。

【0002】

【発明の背景】 最近、電子手帳が子供に普及したため、住所録、メモ、計算機能等電子手帳の本来の機能に加えてゲーム的要素が不可欠な条件になってきた。バトルゲームやシューティングゲームを予めメモリに記憶しておいて、記憶されているゲームを読み出して遊んでも、ゲームの基本になる数値データ（例えば自分の持ち点）は固定データからランダムデータで、数値データに根拠がなく、いつも同じパターンでゲームを進行させなければならず、同一ゲームを変化をさせて楽しむことはできなかった。

【0003】

【発明の目的】 本発明は、前期背景の下に成立したものであって、バイオリズムデータを数値化してゲームの基本になる数値データを自動的に決定し、ゲームの展開を工夫させるとともに、遊びの巾を広げることのできるゲーム機能付電子手帳を提供することを目的とする。

【0004】

【目的を達成するための手段】 前記目的を達成するために、本発明のゲーム機能付電子手帳は、生年月日を入力する入力部と、制御プログラムを記憶するとともに、入力部より入力された生年月日データを記録する記憶部と、記憶部から読み出したプレイヤーと対戦相手との生年月日データから作成した各々のバイオリズムデータのP波、I波、S波からプレイヤーの数値データと対戦相手の数値データを算出し、プレイヤーの数値データと対戦相手の数値データとを比較演算し、勝敗を判定して、表示部に表示させる制御部とを備えたことを特徴とする。

【0005】 なお、上記対戦相手の数値データをカードから読み取るカード読み取り部を備えてもよい。

【0006】 また、上記対戦相手の数値データを他のゲーム機能付電子手帳から入力する入出力手段を備えてもよい。

【0007】

【発明の作用】 前記構成によれば、生年月日を入力部から入力し、記憶部に記憶してあるので、プレイヤーと対戦相手の生年月日を読み出すと、ゲーム開始時のバイオリズムが自動的に作成され、バイオリズムのP波、I波、S波からゲームに必要な数値データを演算部が算出する。プレイヤーの数値データと対戦相手の数値データとを比較演算し、判定部が勝敗を判定すると、判定結果が表示部に表示される。

【0008】 なお、カード読み取り部で対戦相手の数値データが記録されたカードを読み取るとプレイヤーの数値データとカードの数値データとを比較演算する。

【0009】 また、入出力手段で対戦相手の数値データを他のゲーム機能付電子手帳から入力するとプレイヤーの数値データと他のゲーム機能付電子手帳から入力された数値データとを比較演算する。

【0010】

【実施例】 以下、図面により実施態様を説明する。図1及び図2はゲーム機能付電子手帳（以下、電子手帳という）を示し、電子手帳本体1とカード2とで構成され、電子手帳本体1には入力部3と、記憶部4と、読み取り部5と、制御部6と、表示部7とが配置されるとともに、上部には入出力手段8が配置されている。また、蓋部1aにはカード収納部10が設けられるとともに開口部11が形成され、蓋部1aを閉じた状態で表示部7が露出し、時刻や日付けを表示している時は蓋部1aを開かなくても視認できるように設けられている。

【0011】 カード2はプラスチックや表面をコーティングした厚紙で形成され、表面2aにはキャラクタが印刷され、裏面2bには数値データがバーコードで印刷されている。このバーコードは後述するバイオリズムのP波、S波、I波に対応した3つの数字データがコード化され印刷されている。

【0012】 入力部3はキーボードで構成され、このキーボードは生年月日を入力する数字キー11の外に電子手帳の住所録やメモにデータを入力するための複数のファンクションキーと各キーに複数の機能を持たせるためのモードキーを配置するとともに、カーソルキー12とOKキー13とが設けられている。

【0013】 記憶部4はROMとRAMとで構成され、制御プログラム、バイオリズム作成プログラムやゲームのガイドや演算結果を表示部に表示するメッセージを記憶するとともに、キーボードから入力した生年月日やデータに基づいて作成した情報が記録されている。記録された情報は電源を切ってもバックアップバッテリーで保持

されている。

【0014】読み取り部5はバーコードリーダで構成され、カード2の裏面2bに印刷された数値データを読み取るもので、電子手帳本体1の右側部に配置され、図3に示すようにバーコードの部分をリーダのガイドに挿入し、ガイドに沿って上方から下方にカード2をスライドさせるとデータを読み込むように設けられている。このバーコードリーダ5は読み取りセンサを固定してカード2をスライドさせて読み取らせるが、読み取りセンサを移動させてもよいし、データの桁数のセンサを配置し、読み取り開始ボタンを押して読み取るようにしても構わない(図示せず)。

【0015】制御部6は1チップのマイクロプロセッサで構成され、このマイクロプロセッサは演算機能、判断機能、制御機能に加えてメモリ、カウンタ、タイマ機能を備えている。

【0016】表示部7は液晶ディスプレイとブザー14と5個のLED15とで構成され、ゲームのガイドや結果を液晶ディスプレイに表示するとともに、入力時のクリック音や効果音をブザー14から出力するように設けられている。

【0017】入出力手段8は赤外線LEDと受光用ピンフォトダイオードとで構成され、他の電子手帳と情報交換やゲームを行うためのリモコンの送信部8aと受信部8bとを構成している。

【0018】上述のように構成されたゲーム付電子手帳の動作態様について説明する。

【0019】操作者はID登録で自分の生年月日をキーボードから入力し、記憶部4に登録する。パスワード付で登録するので、自分の生年月日を他人に変更されることがない。

【0020】次に、ゲームのメニュー画面を表示(ステップ1、以下ST1という)して、ゲームを選択する(図4(a)参照)。ここでは対戦相手をカードから選択して戦う「VSカード」をカーソルキー12で選択(ST2)し、OKキー13を押す。今日のデータ表示画面に変わり、図5に示すように、バイオリズムデータのP波(体力)、I波(知力)、S波(感情)の2次曲線の最高値を140点最低値を70点とし、8段階に評価して今日のバイオリズムデータ(点p、点s、点i)から、その日のゲームの基本データ関数を $f(P, S, I)$ とし、この基本データ関数を基に、その日までのゲームの経験値を加算して数値データを作成する。例えばP波に関しては点pの基本データ関数140点に経験値10を加算して攻撃力(AP)を150点、I波に関しては点iの基本データ関数100点に経験値10を加算して敏捷力(SP)を110点、S波に関しては点sの基本データ関数70点に経験値10を加算して防御力(DP)を80点として表示するとともにAP、SP、DPのポイントから所定の計算式で演算した結果のヒッ

トポイント(持ち点)を表示(ST3)した後(図4

(b)参照)、ST4に進み、対戦カードのセットを指示する。対戦相手のカード2を選択し、読み取り部5にカード2のバーコードの部分セットしてカードが持っている3つの数値データ(AP、SP、IP)を読み取らせる。読み込んだ数値データはメモリに記録されるとともに、ST5で対戦相手(カードのキャラクタ)のAP、SP、IP及びヒットポイントをディスプレイ7に表示する。

10 【0021】次に、OKキーを押すとゲームがスタートする(ST6)。対戦相手のAP、SP、DPの数値データを参考に攻撃パターンをカーソルキー12で選択(ST7)してOKキーを押す(ST8)。この攻撃パターンは3種類(じゃんけんのグー、チョキ、パーの関係にあるATTACK、DEFENSE、SPEED)で、それぞれにAP、SP、DPを基にダメージ値が設定されている。

20 【0022】OKキーを押すとST9で勝敗を決定し、その時のダメージ値をヒットポイントから引算をし、自分のヒットポイントが0かどうか判断(ST10)し、0であればゲームを終了させ、0でなければ対戦相手のヒットポイントが0かどうか判断(ST11)し、0でなければST7へ戻ってゲームを続行し、0であればゲームを終了させる。

【0023】上述のように、バイオリズムの3つのデータを8段階に評価し、数値データ作成上の関数とし、その日のゲームの数値データを作成してゲームを進行するので、自分のバイオリズムを基本にしたゲーム展開ができ、画一的な数値データを基にゲーム進行することがないので、遊びに工夫が必要になり、ゲームに飽きることがなくなる。なお、上記カード2には数値データがバーコードで表示されているが、カードの表面に印刷されたキャラクタの生年月日をバーコード化して印刷しておいてもよい。このことによりカードのキャラクタの持つパワー(数値データ)は電子手帳に読ませてバイオリズムが作成されるまで分からないので、対戦相手の能力を事前に知ることができず、ゲームが一層面白くなる。

40 【0024】また、ゲームのメニュー画面で「VSフレンド」を選択すると、電子手帳の住所録に登録されている人の名簿一覧をメモリから読み出してディスプレイに表示するので、カーソルキー12で選択し、OKキー13を押すと、選択した対戦相手の生年月日を自動的に読み出し、バイオリズム作成プログラムに基づいて選択した対戦相手の数値データを表示し、ゲームを進行することができる。

50 【0025】さらに、ゲームのメニュー画面で「VSランニウ」を選択すると対戦相手の生年月日をキーボードから入力できるので、カードや住所録に登録されていない対戦相手を決定し、その対戦相手の生年月日をキーボードから入力すると、バイオリズム作成プログラムに

5

基づいて選択した人を対戦相手とした数値データを表示し、ゲームを進行することができる。

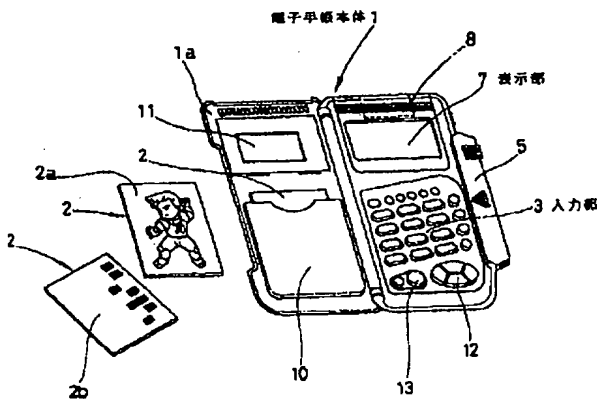
【0026】さらに、リモコンの送信部8a及び受信部8bを備えているので他のゲーム機能付き電子手帳と対戦をすることができる。住所録やカード2から対戦相手を決定し読み込んだ数値データを記憶部4に記憶させる代わりに無線で対戦相手の数値データを受信して記憶部4に記憶させゲームを進行することができる。この時は自分のデータも対戦相手に送信され双方向でゲームをすることができる。

【0027】

【効果】請求項1の発明によれば、バイオリズムで自分の体調のリズムを確認できるとともに、バイオリズムデータを数値化してゲームに使用する数値データを自動的に決定するので、この数値データはコンスタントデータではなく、その日のバイオリズムによって変化するので、ゲームの展開を工夫することができ、遊びの巾を広げるとともに、発想、機転も必要とし、飽きることのないゲーム機能付き電子手帳を提供することができる。

【0028】請求項2の発明によれば、カードに記録された数値データを読み込んでゲームをすることができるので、カードに描かれたキャラクタと対戦することができるとともに、対戦相手を選択する楽しみが生まれ、飽きることのないゲームを楽しむことができる。

【図1】



6

【0029】請求項3の発明によれば他のゲーム機能付き電子手帳の数値データを無線で入力してゲームをすることができるので、離れて対戦できるとともにプレイヤーの意志が加味され、ゲームの興味が大きくすることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】ゲーム機能付き電子手帳の構成を示す斜視図である。

【図2】上記ゲーム機能付き電子手帳の構成を示すブロック図である。

【図3】カードの読み取り状態を示す説明図である。

【図4】バイオリズムデータと基本データ関数の関係を示す説明図である。

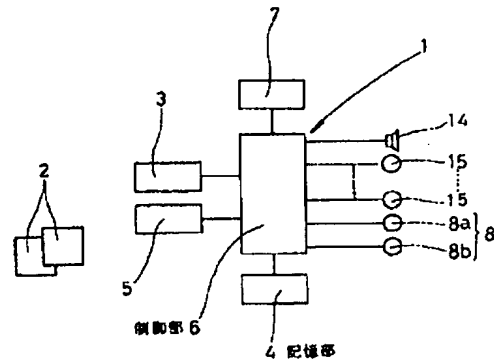
【図5】(a)(b)はディスプレイの表示の簡単な説明図である。

【図6】ゲーム機能付き電子手帳の動作を説明するフローチャート図である。

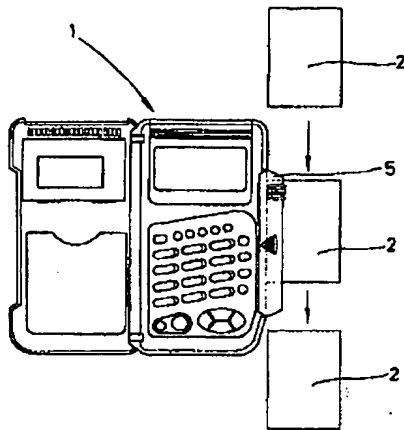
【符号の説明】

- 1 電子手帳本体
- 3 入力部
- 4 記憶部
- 6 制御部
- 7 表示部

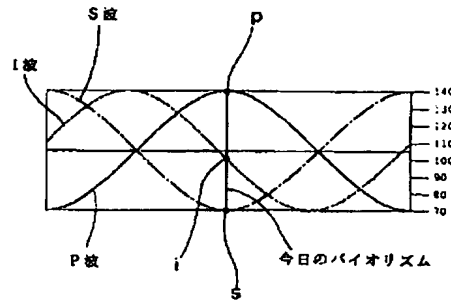
【図2】



【図3】



【図4】



【図6】

【図5】

